TOKKA ANALIZA

El modo rápido

Cuando no hay tiempo para el completo: solo la jugada y su minuto, de un toque. Cómo se etiqueta, qué sale en cada pestaña del informe rápido (partido, ritmo, después y clips), cómo se calcula cada número y qué no puede salir.

1 Qué es el modo rápido y cuándo usarlo

2 Crear un partido rápido

3 Etiquetar en rápido

4 El informe rápido: la pestaña Partido

5 La pestaña Ritmo

6 La pestaña Después

7 La pestaña Clips

8 Dónde aparece luego un partido rápido

9 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

CAPÍTULO 1

Qué es el modo rápido y cuándo usarlo

El modo rápido es la forma corta de analizar un partido con vídeo. En el completo cada jugada lleva tres datos (jugada, jugador y punto del campo); en el rápido lleva **solo la jugada y el segundo del vídeo**. Un toque por jugada, y el partido se hace en mucho menos tiempo.

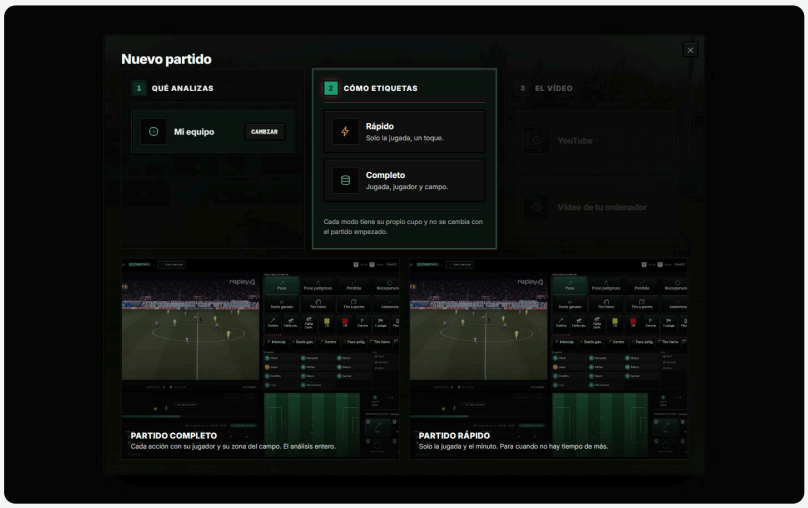
- Sirve para tener **todos los partidos de la temporada** en TOKKA aunque no te dé tiempo a analizarlos a fondo: cuentan en tu forma, tus metas, la temporada y la IA de la semana.
- Sirve para el partido que solo quieres **revisar en vídeo**: cada jugada guarda su segundo, así que en CLIPIQ la vuelves a ver al momento.
- Y para ver el **ritmo** del partido y **qué pasa después** de robar o de perder el balón, que se lee sin necesitar el punto del campo.

> Lo que no se etiqueta no se puede inventar. Sin jugador ni punto del campo, el informe rápido **no tiene calidad de las ocasiones, mapas del campo ni fichas de jugador**, y te lo dice en su primera pantalla. Si un partido lo merece, analízalo en completo.

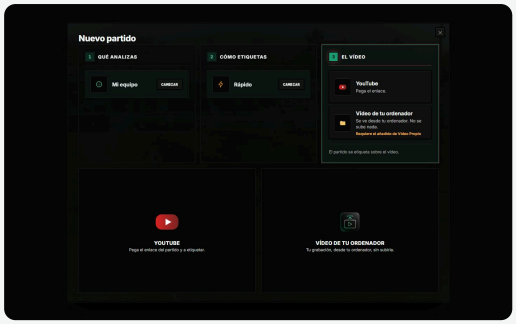
CAPÍTULO 2

Crear un partido rápido

Es igual que crear uno completo: **Nuevo partido** en el menú principal y las tres columnas. En la segunda, **Cómo etiquetas**, eliges **Rápido** ("Solo la jugada, un toque"). Abajo, la foto de la derecha te enseña cómo será la pantalla.



Cómo etiquetas: Rápido, solo la jugada



Rápido elegido: la columna queda resuelta y se pasa al vídeo

- Solo se puede hacer con **Mi equipo**. El scouting de un rival va siempre en completo.
- El modo se elige aquí y **no se cambia con el partido empezado**.
- El vídeo es el mismo: un enlace de YouTube o un vídeo de tu ordenador (con el añadido de Vídeo Propio).

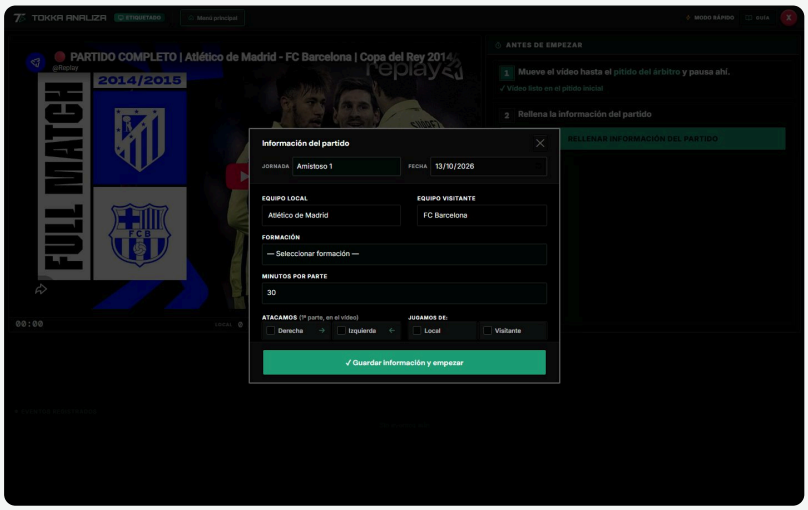
El cupo

- En un **plan de pago**, rápidos y completos salen del **mismo cupo de vídeo** del mes. En el menú principal lo ves como un solo contador, **Vídeo**.
- En la **prueba** van aparte: tienes un partido completo y uno rápido, para que veas los dos informes. Por eso en la prueba ves dos contadores, **Modo completo** y **Modo rápido**. Si se te acaba uno, la ventana te dice que el otro sigue libre.

CAPÍTULO 3

Etiquetar en rápido

Los pasos de **Antes de empezar** son los mismos: deja el vídeo en el pitido, pulsa **Ya está en el pitido** y rellena la información del partido. Esa ventana es más corta que en el completo: no hay alineación ni campo.

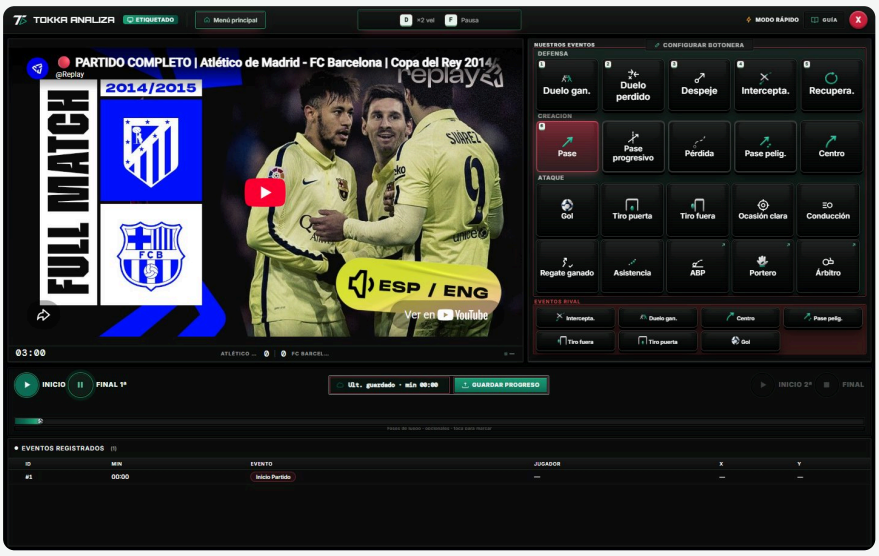


La información del partido en rápido: sin alineación, y Guardar información y empezar

- **Jornada** y **fecha**, **equipo local** y **visitante**.
- **Formación**: sale, pero en rápido no hace falta; la ventana se guarda sin ella.
- **Minutos por parte**, **Atacamos** (hacia dónde ataca tu equipo en la primera parte, como se ve en el vídeo) y **Jugamos de** local o visitante.

- El botón dice **Guardar información y empezar**.

La pantalla de etiquetar cambia más: **no hay jugadores ni campo**. La botonera ocupa todo el lado derecho, con teclas más grandes, y arriba el indicador dice **Modo rápido** con un rayo ámbar.



Etiquetar en modo rápido: el vídeo, la botonera y la lista de jugadas

Pulsa **Inicio** en el pitido y, a partir de ahí, **cada toque en una jugada la guarda al momento** con el segundo del vídeo. Las del rival, en su fila roja, igual. Los hitos (Final 1ª, Inicio 2ª, Final), los atajos de teclado (1 a 6, F, D, flechas, Ctrl + Z), el guardado automático y la lista de jugadas (Eventos registrados) funcionan como en el completo.

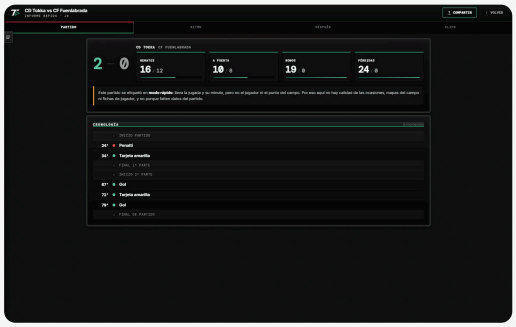
> Truco: con el vídeo al doble (tecla D) y la mano en los números del 1 al 6, puedes etiquetar el partido casi sin pararlo. Pon en esas seis teclas las jugadas que más te interesan (Configurar botonera).

Para cerrar el partido también hacen falta al menos **10 jugadas** marcadas: en la prueba es obligatorio; en los planes de pago es un aviso y decides tú.

CAPÍTULO 4

El informe rápido: la pestaña Partido

Al pulsar **Final** se abre el **informe rápido** del partido. Arriba, el nombre del partido y la jornada ("Informe rápido · J4"), **Compartir** y **Volver**; debajo, cuatro pestañas: **Partido**, **Ritmo**, **Después** y **Clips**.



La pestaña Partido: marcador, cuatro cifras y la cronología

- **El marcador**, grande a la izquierda.

- **Remates**, **A puerta**, **Robos** y **Pérdidas**: el primer número es el vuestro y el segundo el del rival (16 / 12 son 16 remates vuestros y 12 suyos). La barrita de debajo compara los dos.
- Una nota naranja que recuerda qué es un informe rápido y por qué no hay calidad de las ocasiones, mapas del campo ni fichas de jugador.
- **Cronología**: los momentos del partido en orden, con su minuto. Solo lo que merece una línea: goles, tarjetas y penaltis, más los hitos (inicio, final de la primera parte, inicio de la segunda y final). El punto verde es vuestro, el rojo del rival, y los hitos van en gris. Arriba a la derecha, cuántos momentos hay.

> Las cifras del rival dependen de lo que etiquetes de él. Si solo marcas sus remates y sus goles, sus robos y sus pérdidas saldrán a cero, como en la captura.

CAPÍTULO 5

La pestaña Ritmo

Ritmo es el pulso del partido: cuántas jugadas se marcaron en cada rato y de quién.



Ritmo: jugadas por tramos de cinco minutos

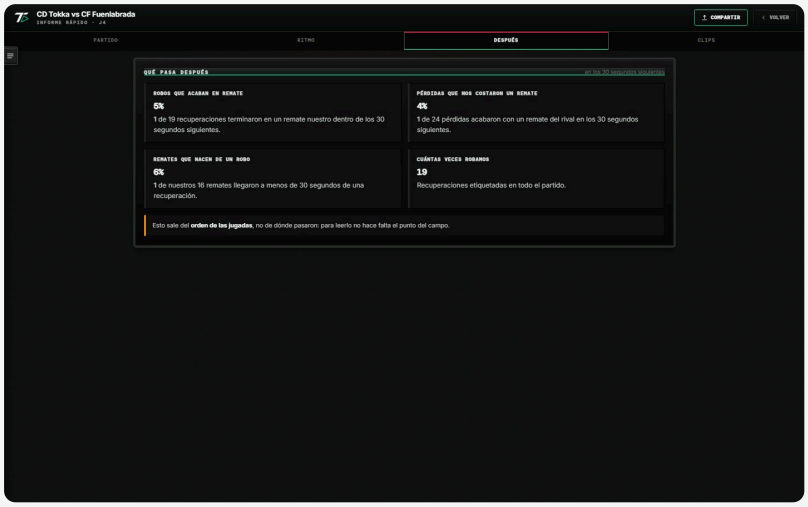
- **Jugadas por tramo**: una barra por cada **cinco minutos** de partido (0, 5, 10...). La parte verde son vuestras jugadas y la gris las del rival. Pasando el ratón por una barra ves los números exactos.
- **Nuestro mejor tramo**: el rato en que más jugadas vuestras se marcaron, y cuántas del rival en esos cinco minutos.
- **Tramos sin nada**: cuántos tramos se quedaron sin ninguna jugada marcada. Puede ser un rato parado del partido (una lesión, un parón) o que dejaste de etiquetar ahí. Si sale cero, es que se etiquetó de forma pareja todo el partido.

> Ojo al leerlo: el ritmo cuenta lo que etiquetaste, no todo lo que pasó. Si en un rato solo marcaste remates, ese tramo parecerá flojo aunque se jugara mucho.

CAPÍTULO 6

La pestaña Después

Después es la pestaña propia del modo rápido: su tarjeta se llama **Qué pasa después** y responde a qué pasa tras robar, perder o rematar, sin necesitar el punto del campo. Se mira el orden de las jugadas **en los 30 segundos siguientes**.



Después: qué pasa en los 30 segundos siguientes

- **Robos que acaban en remate**: de todas vuestras recuperaciones, cuántas terminaron en un remate vuestro en los 30 segundos siguientes. Dice si sabéis aprovechar el robo. Con un 15 % o más la tarjeta se pinta en verde.
- **Pérdidas que nos costaron un remate**: de vuestras pérdidas, cuántas acabaron en un remate del rival en los 30 segundos siguientes. Dice cuánto os castigan los errores con balón. Con un 15 % o más se pinta en rojo.
- **Remates que nacen de un robo**: de vuestros remates, cuántos llegaron a menos de 30 segundos de una recuperación. Si es alto, vuestro ataque vive de la transición.
- **Cuántas veces robamos**: las recuperaciones etiquetadas en todo el partido.

Aquí cuentan como remate el gol, el tiro a puerta y el tiro fuera. Lo que cuenta es el tiempo, no el orden solo: tres jugadas seguidas pueden estar separadas por veinte minutos, y una no viene de la otra.

> Para que estas cifras digan algo, etiqueta siempre los robos, las pérdidas y los remates de los dos equipos. Son la base de toda la pestaña.

CAPÍTULO 7

La pestaña Clips

Cada jugada que marcaste guardó su segundo del vídeo, así que no hay que crear los clips. La pestaña **Clips** abre la tarjeta **Tus clips**: todas en orden, con su minuto, la jugada y la marca **Rival** cuando es del otro equipo, el total arriba y la nota **Listos para verlos**.

El botón **Abrir CLIPIQ** te lleva al módulo de clips con este partido: ahí vuelves a ver cada jugada al momento, igual que en un partido completo. Para descargarlas y mandarlas, el partido tiene que ir con el vídeo de tu ordenador.

CAPÍTULO 8

Dónde aparece luego un partido rápido

- En **Mis partidos** del menú principal, con la etiqueta naranja **Rápido** en la tarjeta. Al pulsarla se abre su informe rápido.
- En los **tres puntos** de la tarjeta tienes **Ver el informe** y **Jugadas y clips**. El resto de módulos (post partido IA, jugadores, portero, ficha, fases, momentum, zona 14, cargas) salen apagados, con el motivo al pasar el ratón: el partido no lleva jugadores ni posiciones.
- En la **Temporada**, la **Forma**, las **Metas** y la **IA** de la semana sí cuenta: en la lista de partidos de la temporada sale con la palabra "rápido" y sus remates.

CAPÍTULO 9

Dudas frecuentes

¿Puedo pasar un partido rápido a completo? No. El modo se elige al crear el partido y no cambia. Si quieres el análisis completo del mismo partido, créalo de nuevo en modo completo (gasta otro partido del cupo).

¿Gasta menos cupo un partido rápido? En los planes de pago no: rápidos y completos salen del mismo cupo de vídeo. En la prueba van aparte, uno de cada.

¿Por qué no sale la calidad de las ocasiones? Para saber cuánto valía cada remate hay que saber desde dónde se tiró: no es lo mismo rematar en el área pequeña que desde treinta metros. En rápido no se marca el punto, así que no se puede saber.

¿Por qué no sale quién marcó? Porque en rápido no se etiqueta al jugador. Los goles salen en la cronología con su minuto, sin nombre.

¿Se pueden ver los clips de un partido rápido? Sí, todos: cada jugada guardó su segundo. Desde la pestaña Clips o desde Jugadas y clips en los tres puntos de la tarjeta.

¿Qué etiqueto en rápido para sacarle partido? Robos, pérdidas, remates, goles y tarjetas de los dos equipos. Con eso salen completos el marcador, la cronología, el ritmo y qué pasa después.

¿Puedo compartir el informe rápido? El botón Compartir copia el enlace del informe, que es privado: te sirve para abrirlo tú desde otro aparato, pero nadie más puede verlo.